

PENGEMBANGAN MEDIA *HOUSE OF CULTURE* (HOC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV UPT SDN PEJOK III

Fransisca Angel Kirana Putri^{1*}, Iis Daniati Fatimah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: angelkrna@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghasilkan materi Rumah Budaya yang akan meningkatkan hasil belajar sains siswa UPT SDN Pejok III. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui berbagai miniaturnya. Model ADDIE, yang meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, merupakan metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam karya ini. Uji coba media *House Of Culture* (HOC) dilakukan terhadap 19 siswa kelas IV di UPT SDN Pejok III. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, kuesioner validasi, dan kuesioner jawaban. Berdasarkan temuan penelitian, media *House of Culture* (HOC) dinilai sah oleh para profesional media, yang memberikan penilaian 96% (sangat valid), 87% (sangat valid), dan 96% (sangat valid). Berdasarkan penilaian ahli, media *House Of Culture* (HOC) layak untuk diujicobakan. Penilaian respon siswa terhadap media ini menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 98% (sangat valid), sedangkan penilaian respon guru mencapai 93% (sangat valid). Hasil post-test siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 85 yang menunjukkan bahwa media *House Of Culture* (HOC) efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Miniatur; *House Of Culture* (HOC); audio visual; R&D; ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah berfungsi sebagai wadah utama pelaksanaan proses pembelajaran. Sebagai Sekolah dan lembaga pendidikan formal lainnya bertanggung jawab untuk merencanakan acara pendidikan yang mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum ini tidak hanya bersifat wajib, tetapi juga harus disajikan secara sistematis dan terstruktur. Menurut (Rahayu & Wahyudi, 2022), kurikulum dapat dipahami sebagai serangkaian rencana yang mencakup berbagai unsur penting, seperti tujuan pendidikan, isi materi pelajaran, bahan ajar, dan metode pengajaran. Semua unsur tersebut berfungsi sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan tujuan akhir tercapainya tujuan pendidikan yang optimal. Dengan demikian, kurikulum bukan hanya sekadar pedoman, tetapi juga merupakan kerangka kerja yang menjamin agar proses pendidikan berlangsung secara efisien dan sukses, dan sejalan dengan kebutuhan dan pertumbuhan anak.

Kurikulum pendidikan senantiasa dikembangkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan di dunia pendidikan (Martin & Simanjorang, 2022). Proses pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh, sehingga mampu menciptakan generasi baru yang tidak hanya lebih baik tetapi juga sangat kompeten dan mampu bersaing dalam skala global. Dengan kata lain, diharapkan kurikulum yang fleksibel dan peka terhadap tuntutan masyarakat dan kemajuan kontemporer akan desainnya yang lebih fleksibel, Kurikulum Merdeka memungkinkan instruktur untuk menggunakan berbagai strategi pengajaran (Zumrotun *et al.*, 2024). Strategi ini konsisten dengan pendapat (Rizka & Pamungkas, 2023) bahwa Pemerintah menawarkan kepada guru, siswa, dan sekolah kesempatan untuk belajar lebih mandiri, imajinatif, dan artistik dengan kurikulum baru ini. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, tempat kreativitas dan inisiatif dapat berkembang, sehingga peserta didik dapat lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa. Data yang menunjukkan IPAS sulit dipahami siswa seperti materi yang abstrak, kurangnya keterlibatan siswa, materi yang membutuhkan penalaran dan hafalan. Sangat penting bagi guru untuk menemukan metode baru yang dapat

menambah minat dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan materi salah satu strategi efektif untuk melakukan ini adalah melalui pembelajaran yang relevan dan sesuai. Siswa memerlukan alat perantara yang dikenal sebagai media pembelajaran agar dapat belajar. Ketersediaan sumber daya pendidikan ini memungkinkan pendidik untuk menarik dan mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran agar mereka tidak kehilangan minat atau cepat bosan dengan instruksi dan pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Oleh karena itu, untuk menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan, media pembelajaran sangatlah penting. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SDN Pejok III pada tanggal 20 Februari 2025 melalui wawancara dengan guru kelas IV Ibu Apria Cicik Rahayu, S.Pd. Siswa menjadi cepat bosan dan kehilangan minat untuk terlibat secara aktif ketika menggunakan metode ini dalam pembelajaran. Selain itu keterbatasan sarana, seperti minimnya perangkat seperti LCD proyektor dan speaker juga menghambat penggunaan media pendidikan yang lebih menarik dan beragam. Selain itu, perbedaan gaya belajar antar siswa baik yang memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kemampuan berpikir kritis menyebabkan terjadinya ketimpangan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak Hal ini dapat berdampak buruk berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam (IPAS). Sebanyak 12 siswa atau 63,16% dari total siswa masih berada di bawah ambang batas, sementara hanya tujuh siswa atau 36,84% dari total siswa yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Kelulusan Minimal (KKTP). Studi ini menekankan perlunya sumber daya pengajaran mutakhir yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Studi ini didukung oleh temuan penelitian (Islamiati, 2021), Fokus penelitian ini adalah pembuatan bahan ajar miniatur budaya untuk Nusa Tenggara Barat (NTB). Dengan penilaian dari pakar media sebesar 93,75% dan dari pakar materi sebesar 94,81%, hasil validasi menunjukkan tingkat kebenaran media yang tinggi. Lebih jauh, persentase kepraktisannya adalah 96%, yang termasuk dalam kisaran yang sangat tinggi—diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa selama uji coba lapangan praktis. Tingkat keterlaksanaan pembelajaran juga mencapai 92,10% yang menunjukkan bahwa media ini terimplementasi dengan sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Wahyudi (2022). Media ini telah dievaluasi dengan skor validitas dari ahli materi sebesar 90% dan skor validitas dari ahli media sebesar 87,5%. Selain itu, jawaban instruktur sebesar 85,5% dan respon siswa sebesar 90% menunjukkan bahwa materi ini bermanfaat. Keberhasilan media ini yang mencapai 88,1% siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM menjadi buktinya. Dengan demikian, produk ini dinyatakan berhasil dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Media miniatur merupakan media pembelajaran yang merepresentasikan wujud asli suatu objek, tetapi disajikan dalam skala yang lebih kecil (Julinda, Mawardi, 2024). Media ini dirancang untuk mendukung pemahaman siswa, khususnya pada jenjang pendidikan awal, terhadap konsep-konsep konkret. Menurut (Islamiati, 2021), miniatur dapat dipahami sebagai model realitas yang disederhanakan, bukan sebagai kegiatan atau proses, yang mampu menggambarkan karakteristik khusus suatu objek dalam format tiga dimensi. Keberadaan media miniatur memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat, menyentuh, dan mengamati objek secara lebih nyata, sehingga dapat meningkatkan Media *House of Culture* (HOC) yang berbasis audio visual dalam penelitian ini merupakan suatu pengembangan dari konsep miniatur yang terinspirasi oleh elemen miniatur dan audio visual. Media ini dirancang dalam bentuk rumah yang terdiri dari enam bilik, di mana setiap bilik menampilkan berbagai contoh kebudayaan Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model IDDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Dengan menggunakan model ADDIE, pengembangan produk media melibatkan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran siswa. Produk media harus relevan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. (Weldami & Yogica, 2023).

Pendidikan yang dikenal dengan nama *House of Culture* (HOC). Setelah produk dikembangkan, dilakukan uji coba dan uji validasi untuk menilai kelayakan media yang dihasilkan.

Media ini menyajikan materi tentang *House of Culture* (HOC) yang berisi informasi tentang kekayaan budaya Indonesia. Sebanyak sembilan belas siswa kelas IV UPT SDN Pejok III mengikuti percobaan ini. Dalam konteks penelitian pengembangan ini, berbagai metode digunakan untuk mengumpulkan informasi dari kertas ujian, kuesioner, observasi, dan wawancara. Guru wali kelas IV diwawancarai untuk mendapatkan wawasan tentang penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan angket dibagikan kepada tiga orang validator yang merupakan ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Selain itu, angket juga diberikan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan umpan balik tentang efektivitas media HOC. Selanjutnya, metodologi analisis data diterapkan untuk menguji dan mengevaluasi hasil penelitian, sehingga dapat diperoleh simpulan yang valid mengenai keberhasilan produk dalam mendukung proses pembelajaran.

a. Analisis Data Kevalidan

Untuk menentukan kriteria validitas yang akan dievaluasi oleh para ahli, digunakan skala penilaian yang terdapat pada persamaan 1.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

P adalah singkatan dari persentase skor (%).

N = Skor maksimum;

n = Total skor yang dicapai

Tabel 1. Penilaian Kriteria Tingkat Kevalidan Media House Of Culture (HOC)

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

b. Analisis Data Kepraktisan

Untuk menentukan kriteria kepraktisan, digunakan skala penilaian yang telah ditentukan sebelumnya, skala penilaian terdapat pada persamaan 2.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (2)$$

P adalah singkatan dari persentase skor (%).

N = Skor maksimum;

n = Total skor yang dicapai

Tabel 2: Standar Evaluasi Tingkat Kepraktisan Rumah Media Of Culture (HOC)

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

c. Analisis Data Keefektifan

Untuk menentukan kriteria keefektifan, digunakan skala penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Rumus penilaian terdapat pada persamaan 3.

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (3)$$

KK (%) = Ketentuan klasikal sesuai dengan uraian.

$\sum ST$ = Jumlah siswa seluruhnya

n = Jumlah siswa yang tamat

Tabel 3: Kriteria Penilaian Tingkat Efektivitas Media House Of Culture (HOC)

Nilai	Tingkat Keefektifan
85-100	Sangat efektif
70-84	Efektif
55-69	Cukup efektif
50-54	Kurang efektif
0-49	Tidak efektif

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

House Of Culture (HOC) Berbasis Audio Visual dinyatakan efisien apabila lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan klasikal $> 75\%$ pada hasil belajarnya dibandingkan dengan mereka yang memperoleh skor < 75 .

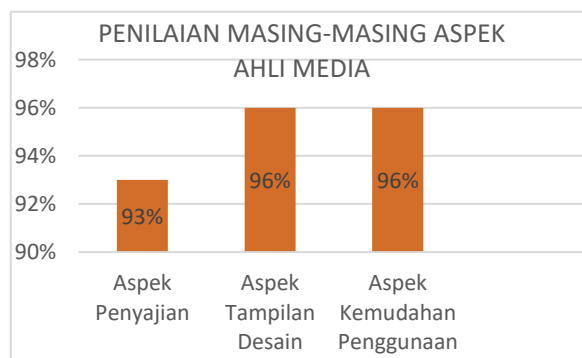
HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu dikenal dengan nama media *House of Culture* (HOC). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami proses pembuatan media HOC, mengukur kelayakan produk, menganalisis kegunaannya, dan mengukur seberapa baik produk tersebut meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas IV. Untuk menghasilkan produk media yang sah, bermanfaat, dan berhasil, setiap langkah diselesaikan secara metodis dan berurutan dalam konteks pembelajaran.

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi di UPT SDN Pejok III Ini berfungsi sebagai dasar untuk menetapkan tujuan dan arah pengembangan media pembelajaran. Tahap ini merupakan langkah awal yang sangat krusial. Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa berdasarkan data nilai yang diperoleh, hanya 36,84% siswa Tujuh orang siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Namun, 12 siswa atau 63,16% dari total siswa masih berada di bawah ambang ketuntasan. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, diperlukan metode dan media pengajaran yang efektif secara keseluruhan. Analisis karakteristik siswa mengungkapkan bahwa terdapat variasi dalam kemampuan belajar, perbedaan dalam gaya belajar, serta motivasi yang dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan. Selain itu, siswa menunjukkan keterampilan sosial yang baik dan berada pada tahap perkembangan kognitif konkret. Temuan analisis kurikulum menunjukkan bahwa: Mengembangkan tujuan dan indikator pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (PK) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku, maka dilakukan langkah analisis kurikulum UPT SDN Pejok III. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada CP yang menekankan pentingnya pemahaman peserta didik terhadap keanekaragaman hayati, budaya, kearifan lokal, serta upaya pelestariannya.

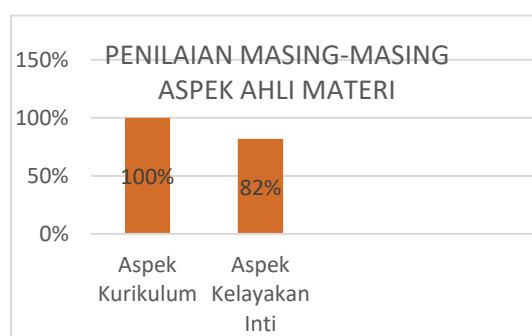
Pada tahap perancangan, media *House Of Culture* (HOC) dikembangkan dalam bentuk miniatur rumah yang terbuat dari tripleks dan dicat dengan warna-warna yang menarik untuk menambah daya tarik visual. Bagian atap miniatur ini dilengkapi dengan kantong-kantong dari kain flanel yang berisi soal-soal sebagai alat evaluasi bagi siswa. Bagian dalam rumah terdiri dari enam ruangan yang menyajikan materi tentang kekayaan budaya Indonesia, disajikan secara menarik dan interaktif. Pada bagian depan miniatur ditambahkan elemen visual berupa figur manusia yang mengenakan pakaian adat, serta dilengkapi dengan miniatur alat musik tradisional sebagai pelengkap dalam penyampaian materi budaya.

Pada tahap pengembangan, media *Hosue Of Culture* (HOC) dirancang dengan mengintegrasikan materi tentang kekayaan budaya Indonesia ke dalam miniatur rumah dari tripleks dan dicat dengan warna-warna yang menarik. Media ini dilengkapi dengan tas flanel berisi soal-soal, enam bilik penyajian materi berupa barcode, dan miniatur manusia mengenakan pakaian adat dan alat musik tradisional sebagai elemen pendukung. Tiga validator—pakar media, pakar bahasa, dan pakar substansi—digunakan untuk melakukan uji validasi setelah media selesai dibuat. Evaluasi kesesuaian materi merupakan tujuan dari proses validasi ini, tampilan desain, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian penggunaan bahasa. Hasil proses validasi disajikan dalam bentuk data kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan media sebelum diaplikasikan dalam proses pembelajaran.



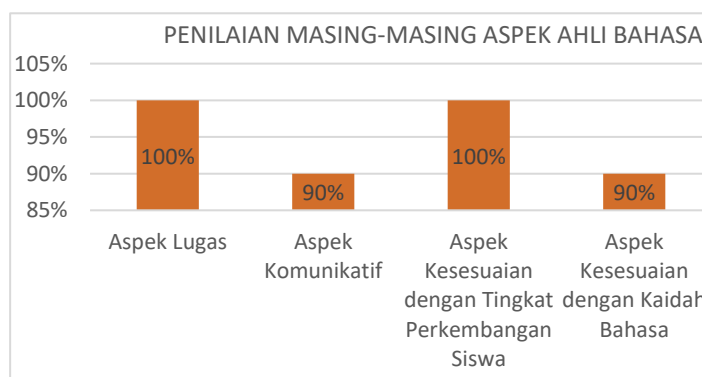
Gambar 1. Diagram Penilaian Aspek Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis, media *House Of Culture* (HOC) memperoleh penilaian sangat baik. Aspek penyajian memperoleh nilai rata-rata 93,33%, tampilan desain memperoleh nilai 96,36%, dan kemudahan penggunaan memperoleh nilai 96,00%. Secara keseluruhan, media ini memperoleh nilai 91 dari total nilai 95, dengan 95,79%, menunjukkan bahwa HOC layak digunakan dalam proses pendidikan.



Gambar 2. Diagram Penilaian Aspek Ahli Materi

Berdasarkan hasil evaluasi, media *House of Culture* (HOC) memperoleh rata-rata 100% pada aspek kurikulum dan 82,5% pada aspek kelayakan inti. Secara keseluruhan, media ini memperoleh skor 48 dari total 55, dengan persentase 87%, Hal ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi persyaratan penggunaan yang tepat dalam hal materi.



Gambar 3. Diagram Penilaian Aspek Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa, media *House Of Culture* (HOC) memperoleh skor 43 dari total 45, dengan persentase kelayakan sebesar 95,56%. Aspek kejelasan dan kesesuaian dengan perkembangan siswa mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media ini sangat tepat dan sesuai. Sementara itu, aspek komunikatif dan kepatuhan terhadap kaidah bahasa memperoleh skor 90%, yang menunjukkan betapa baik penulisannya, seberapa mudah dipahaminya, dan seberapa patuhnya kaidah ejaan dalam bahasa tersebut Disempurnakan (EYD).

Oleh karena itu, media *House Of Culture* (HOC) dinyatakan Valid digunakan dari segi kebahasaan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 4: Temuan dari Survei Respon Guru dan Siswa

No	Keterangan	Persentase
1.	Angket respon guru	93%
2.	Angket respon siswa	98%

Berdasarkan, media *House of Culture* (HOC) mendapatkan respon yang sangat positif. Angket respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 93%, sedangkan angket respon siswa mencapai 98%. Ini menunjukkan betapa bermanfaatnya materi ini bagi proses pendidikan menurut kedua pihak.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Seluruh Siswa	Kk (%)	Kategori
Pre-Test	8	19	42%	Tidak Efektif
Post-Test	17	19	89%	Sangat Efektif

Hanya 8 (42%) yang mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan memperoleh nilai yang dinilai kurang efektif. Namun setelah proses pembelajaran, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yakni sebanyak 17 siswa (89%) mampu mencapai KKM dan masuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Produk media *House of Culture* (HOC) telah menjalani proses validasi yang komprehensif oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai 96% dari ahli media dinyatakan valid, 87% dari ahli materi dinyatakan valid dan 95% dari ahli Bahasa dinyatakan valid. Menurut penelitian Aprillianti dan Wiratsiwi (2021), media HOC sah dan sesuai untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Tampilan visual dan fungsionalitas media merupakan area utama validasi oleh spesialis media, yang memastikan media tersebut menarik dan bermanfaat bagi proses pendidikan. Sementara itu, validasi oleh ahli materi mengevaluasi seberapa baik konten media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, memastikan bahwa informasi tersebut relevan dan bermanfaat bagi siswa. Namun, validasi oleh spesialis bahasa bertujuan menjamin bahwa bahasa yang digunakan dalam media sesuai dan komunikatif sehingga mudah dipahami anak. Selain itu, hasil uji praktikalitas cukup praktis, dengan 93% guru yang menjawab kuesioner guru dinyatakan valid dan 98% siswa yang menjawab kuesioner siswa dinyatakan valid. Suatu produk media dikatakan bermanfaat jika mendapat skor 85-100, sebagaimana yang dikemukakan oleh Aprillianti dan Wiratsiwi (2021) yang menunjukkan bahwa HOC sangat bermanfaat untuk pembelajaran.

Temuan uji efikasi sebelum dan sesudah tes juga Peningkatan yang signifikan antara tes sebelum dan sesudah tes dapat disimpulkan dari analisis kelengkapan standar, di mana ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42% menjadi 89% dinyatakan valid. Menurut kriteria yang ditetapkan oleh Aprillianti dan Wiratsiwi (2021), media *House of Culture* (HOC) berbasis audio visual dianggap berhasil Apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal $> 75\%$, maka persentase siswa yang memperoleh nilai di atas 75% adalah diatas 75%. 75 lebih banyak dibandingkan dengan yang memperoleh skor di bawah 75. Temuan ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang

diterapkan dalam penelitian ini berjalan dengan efektif dan mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditargetkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). *Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada*. 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Islamiati, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Budaya Ntb Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Tema 8 Sdn 20 Ampenan*.
- Julinda, Mawardi, D. (2024). *PENGUNAAN MEDIA MINIATUR TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK*. 8(2), 167–175.
- Martin, R., & Simanjourang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *MAHESA Research Center*, 1, 125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rahayu, A. B., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi “Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur” Kelas IV SD Islam Al Badar. *Sendikjar*, 1(1), 1142–1154. http://repository.unpkediri.ac.id/5116/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/5116/3/RAMA_86206_18101100026_0705069001_0713037304_01_front_ref.pdf
- Rizka, A. D. M., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Implementasi Mandiri Belajar pada Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1381–1390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3429>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zumrotun, E., Widyastuti, E., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003–1009. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.907>